

методов контроля знаний – коллоквиумов, сквозного курсового задания, деловых игр. Аудиторные, домашние контрольные работы выполняются в основном по материалам судебной практики, что способствует достижению общей цели – формированию практических навыков студентов-юристов.

Специфика преподавания правовых дисциплин состоит в формировании у будущих юристов практических навыков по разрешению конкретных гражданских дел, составлению процессуальных. От студента требуется не только хорошее знание процессуального законодательства, но и умение правильно ориентироваться в нормах материального права, регулирующих спорные правоотношения. Это относится не только к разрешению материально-правового спора по существу, но и к принятию решения по многим процессуальным вопросам. При решении задачи необходимо проверять, продолжает ли действовать та или иная норма, не изменилась ли практика ее применения Верховным Судом или Высшим Арбитражным Судом РФ. Совершенствование юридического образования требует корректировки соотношения и использования форм обучения, более эффективного сочетания разных форм и методов обучения и рационального использования научно-педагогических кадров.

Папуловская Н.В.

**СОЗДАНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ С
ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ CAMTASIA STUDIO**

pani28@yandex.ru

ФГАОУ ВПО «Уральский федеральный университет имени первого

Президента России Б.Н. Ельцина»

г. Екатеринбург

В статье рассматривается методика обучения с использованием мультимедийного приложения Camtasia Studio. Методика заключается в создании педагогических условий для самостоятельного изучения материала. Цель преподавания достигается в процессе игровой формы обучения. Высокий эмоциональный уровень занятий, активность участников дают наилучший результат обучения.

Papulovskaya N.V.

**PROVIDING PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR SELF-DEPENDENT
WORK TO STUDENTS WITH CAMTASIA STUDIO APPLICATION**

The utilization of multimedia application Camtasia Studio for teaching is considered in this article. The method is to provide pedagogical conditions for self-dependent subject mastering. The objective of teaching is achieved in the form of a

game in the process of learning. High emotional level and activity of participants give the best result of training.

Сегодня в Российской системе образования наблюдается тенденция на уменьшение аудиторных часов и соответственное увеличение самостоятельной работы студента. На наш взгляд, это обосновано тем, что самостоятельная «добыча» знаний более эффективна, т.к. человек становится полностью заинтересован процессом обучения. И наоборот, когда студенту отводится только пассивная роль в обучении, он становится зависимым от знаний своих учителей и часто боится делать самостоятельные шаги, и обучение при этом становится репродуктивным. Очевидно, что формирование компетенций как результат образования более эффективно происходит при самостоятельной деятельности [1, 3]. Для подтверждения вышесказанного приведём жизненный пример: пусть вам необходимо научиться управлять автомобилем. Если всё время ездить с инструктором по вождению, который постоянно говорит, что делать, то будет достаточно трудно научиться управлять автомобилем самостоятельно, т.е. компетенция водителя не сформируется на необходимом уровне. Когда инструктор «бросает» вас одного в автомобиле на автодроме, приходится самостоятельно получать опыт вождения, тем самым формируются компетенции управления автомобилем. Для развития компетенций будут более пригодны те педагогические технологии, которые содержат большую долю самостоятельной, активной работы студента. Такие технологии являются технологиями саморегулируемого обучения [3, 4]. К ним относятся:

- 1) когнитивно-ориентированные технологии: диалогические методы обучения, семинары-дискуссии, проблемное обучение, когнитивное инструктирование, когнитивные карты, инструментально-логический тренинг, тренинг рефлексии и др.;
- 2) деятельностно-ориентированные технологии: методы проектов и направляющих текстов, контекстное обучение, организационно-деятельностные игры, комплексные (дидактические) задания, технологические карты, имитационно-игровое моделирование и др.;
- 3) личностно-ориентированные технологии: интерактивные и имитационные игры, тренинги развития, развивающая психодиагностика, тренинг личностной причинности и др.

Внедрение этих технологий требует большой подготовительной работы от педагога (разработка дидактического материала, средств и методов преподавания), и не всякий педагог с легкостью берётся за использование саморегулируемых технологий в учебном процессе. Однако педагогические исследования доказывают необходимость применения вышеперечисленных технологий обучения [2]. Важно при этом заинтересовать студента деятельностью, создать благоприятные педагогические условия. На помощь приходят информационно коммуникационные технологии.

Для организации продуктивной самостоятельной работы студента мы предлагаем использовать программу Camtasia Studio, которая представляет собой мультимедийное приложение с возможностью создания видео или флэш-файла; она имеет интуитивно понятный русскоязычный интерфейс и легка в освоении. С помощью программы Camtasia Studio можно создать викторину и опрос. На рис. 1 и рис. 2 представлены диалоговые окна настройки викторины. Для современных студентов не составляет труда освоить программу за 15–20 мин.

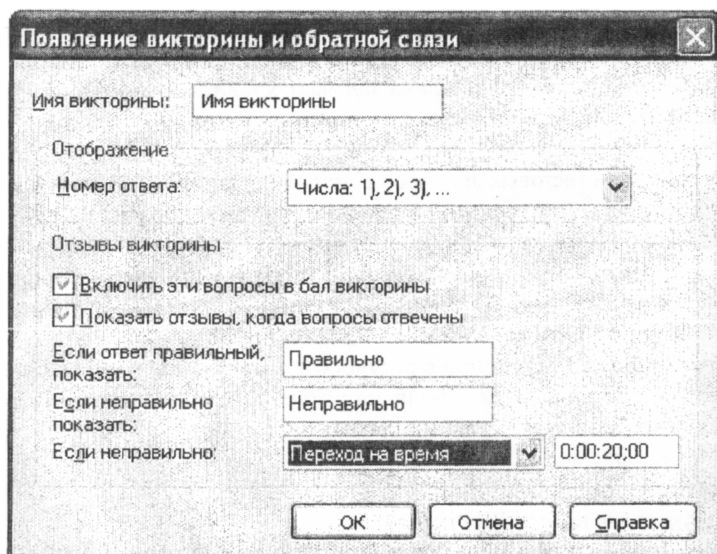


Рис. 1. Настройка викторины в программе Camtasia Studio

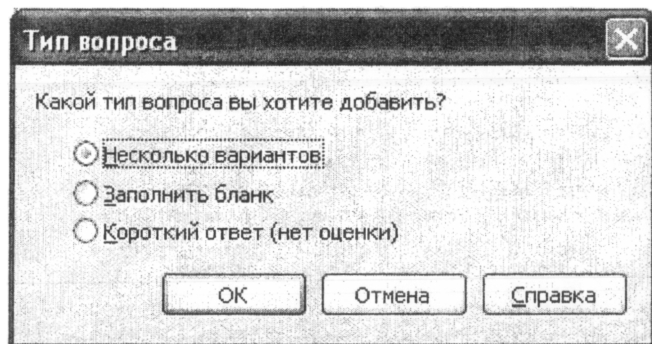


Рис. 2. Настройка типа вопроса

На практическом занятии любой учебной дисциплины можно использовать программу Camtasia Studio в качестве средства запоминания и усвоения учебного материала. Преподавателю необходимо предварительно подготовить текстовые файлы, содержащие изучаемый теоретический материал. Следует отметить, что любой УМК (учебно-методический комплекс) по дисциплине обычно содержит лекции в электронном виде. Однако проблема современных студентов заключается в том, что они не читают материал, выданный преподавателем. Сегодня преподаватели сталкиваются с нежеланием студентов читать текст, осмысливать и анализировать его. Студенты предпочитают, чтобы преподаватель все «разжевал и в рот положил». Эта проблема решается сама собой, когда перед студентами поставлена задача: составить викторину в программе Camtasia Studio. Викторина должна содержать тестовые вопросы с ответами по изучаемой теме. Студенты делятся на небольшие группы, каждая группа придумывает по пять тестовых вопросов с ответами, и в конце занятия группы тестируют друг друга. Для того чтобы составить тестовые вопросы, предложенный текст надо прочитать и как минимум осмыслить. Опыт показывает, что студентам трудно придумывать открытые вопросы и ответы на них, особенно неправильные, но форма занятия с программой, элементы соревновательности между группами позволяют справиться с поставленной задачей.

Таким образом, студенты в результате проделанной работы читают, анализируют предложенный для изучения материал, придумывают вопросы и ответы по некоторой теме. Игровая форма тестирования позволяет студентам эффективнее запомнить и усвоить изучаемый раздел, о чем свидетельствует последующая диагностика знаний.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. / А.А. Вербицкий . – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Жураковский В.М. «Работа в команде» как педагогический принцип / В.М. Жураковский , З.С. Сазонова // Высшее образование в России. 2005. – № 8.
3. Зеер Э.Ф. Личностно-ориентированное профессиональное образование. / Э.Ф. Зеер . – Екатеринбург : Изд-во УрГПУ. 1998. – 115 с.
4. Якиманская И.С. Разработка технологии личностно-ориентированного обучения / И.С. Якиманская // Вопросы психологии, 1995. – № 2.